

<p>DENOMINACIÓN DEL MÓDULO</p> <p>3.2. Escritura creativa</p>	<p>Créditos ECTS</p> <p>6</p>
	<p>Lengua en la que se impartirá</p> <p>Euskera</p>
<p>Competencias que el estudiante adquiere con dicha materia</p> <p>COMPETENCIAS BÁSICAS:</p> <p>CB1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.</p> <p>CB3. Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.</p> <p>COMPETENCIAS GENERALES:</p> <p>CG3. Analiza y comprende las relaciones de poder que afectan a la lengua, cultura e identidad en el contexto de la comunidad lingüística minorizada vasca, y asume su responsabilidad como profesional de la comunicación.</p> <p>CG6. Propone nuevas preguntas, busca diversas formas de hacer y crea diferentes contextos con el fin encontrar soluciones creativas a las situaciones.</p> <p>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:</p> <p>CE5. Se comunica por escrito de forma clara, coherente y eficaz, en varias lenguas, atendiendo a las necesidades del contexto.</p>	
<p>Resultados de aprendizaje que el estudiante adquiere con esta materia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Relata por escrito una historia, una biografía, una vivencia o un guion audiovisual, realizando descripciones precisas y transmitiendo sentimientos y emociones. • Toma conciencia de su contribución a la cultura y a la comunicación audiovisual en euskera y realiza su aportación. • Busca nuevas fórmulas de ejecución a la hora de contar una historia, una biografía, una vivencia o un guion audiovisual, con el objetivo de elaborar una propuesta creativa. 	
<p>Metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante</p> <p>ME1. Lección magistral</p> <p>ME5. Aprendizaje basado en retos</p>	
<p>Actividades formativas</p> <p>ACTIVIDAD-HORAS-PRESENCIALIDAD (% PRESENCIALIDAD)</p> <p>Actividades presenciales (45 horas, 30 %):</p> <ul style="list-style-type: none"> • AP1. Desarrollo, redacción y presentación de trabajos individuales: 5 horas 	

- **AP5.** Workshops orientados a la adquisición de competencias: 20 horas
- **AP9.** Trabajo individual de reflexión y desarrollo personal: 10 horas
- **AP13.** Narración, creación y exposición de trabajos a través del storytelling: 10 horas

Actividades no presenciales (105 horas, 70 %):

- **ANP1.** Estudio y trabajo autónomo: 105 horas

Sistema de evaluación de la adquisición de competencias

SISTEMA EVALUACIÓN-PONDERACIÓN

EV2. Trabajos individuales: 80%

EV3. Exposiciones y presentaciones: 10%

EV6. Autoevaluación y co-evaluación del alumno: 10%

Breve resumen de contenidos

- Desarrollo de la creatividad, inventando y contando historias.
- Utilización del idioma como herramienta para la creatividad.
- Narrar en imagen.
- Estructura de guion de cortometraje
- Trama principal, tramas secundarias.
- La construcción de los personajes. Cómo elaborar personajes atractivos.
- Escritura del argumento del guion.
- Escritura de diálogos para el guion de ficción.
- Estructura de guión para anuncio publicitario
- Escritura de argumentos para anuncios publicitarios
- Elaboración de un guión de cortometraje o spot publicitario para su posterior realización